

지적행위에 따른 환경세팅의 모듈구성에 관한 연구

The Study on the Module Constitution of Environment Stationing from the Mental Activity

문정민

조선대학교 디자인학부 조교수

박수경

조선대학교 대학원 실내디자인전공

김명선

조선대학교 대학원 실내디자인전공

Moon Jeong-Min

Division of Design, Chosun University

Park Su-Kyoung

Division of Design, Chosun University

Kim Myoung-Seon

Division of Design, Chosun University

• Key words: Information Oriented Society, Module, Information Environment, Mental Activity

1. 서론

정보화 사회란 정보의 대량 생산 유통 소비에 의해 특정 지어 지는 사회로서, 실체를 확정할 수는 없으나 물자의 생산 주체로부터 지식 정보의 생산 주체의 사회로, 컴퓨터를 활용한 시스템 중심의 사회로, 하드한 사회에서 소프트한 사회로의 경향을 말한다.¹⁾

정보사회의 도래는 정보의 특성에 따른 인간의 행태의 변화를 초래하고 이는 변화된 인간의 행위를 지원할 수 있는 환경의 세팅을 필요로 한다.

정보사회에서의 공간은 가치 있는 정보가 떠다니고 인간의 활동의 체험의 가능성으로 가득 찬 인터페이스로서 인간의 지적 정보생활을 지원해 줄 수 있는 환경으로서 그 기능과 구조가 변화되고 있다.²⁾

따라서 본 연구에서는 업무공간을 중심으로 정보화시대의 도래에 따른 정보의 특성과 이에 따른 인간행위의 변화를 살펴 보고, 정보사회의 속성들이 어떠한 양상으로 그 변화를 나타내고 있는지를 분석함으로써 정보사회에서의 새로운 공간개념의 이해와 미래의 물리적 환경에 관한 새로운 패러다임을 예측하는데 그 목적이 있다.

이를 위해 본 연구에서는 인간이 일련의 정보활동을 할 수 있는 환경을 하나의 정보환경모듈로 설명하고, 정보화시대에서 인간의 중요한 행동패턴으로 부각되는 지적행위를 중심으로 하여, 업무공간에서의 공간구성을 지적행위 과정에 따른 정보환경모듈 변화의 측면에서 분석하고자한다.

2. 정보화 사회에 따른 정보환경 모듈

정보화 사회는 무수한 정보의 흐름들 속에 놓여져 있으며 인간은 복잡하고 다양한 데이터들의 흐름 속에서 개인적인 가치나 의미가 있는 정보를 전달하거나 교환, 획득하는 지적인 행위를 수행한다. ³⁾

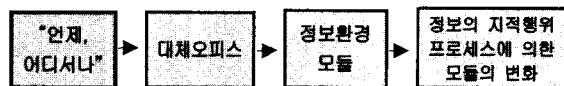
이러한 정보의 교환은 인스턴트적인 메시지를 수평적으로 선택하고 전달하는 과정을 가지고 있으므로 이 과정은 인간과 정보와의 쌍방향의 수평적인 커뮤니케이션의 관계를 형성하고

있음을 말할 수 있다. 정보는 기존의 권위적이고 수직적인 성격과는 대조적인 수평적이고 개인적이며 탈 중심적인 사회의 성격을 초래하였다.

또한 정보는 물리적인 공간개념을 초월한 가상적인 사이버공간을 발생시키고 시간과 공간에 구애되지 않는 탈 시공간성을 나타나게 하였다.⁴⁾

이와 같이 정보의 개념적인 성격은 정보 미디어의 보급과 디지털화된 정보를 매개로 하여 지적작업의 중요성을 부각시킨다. 따라서 지금까지 기능-형태라는 유니트를 중심으로 생각해 왔던 공간계획은 인간-환경을 중심으로 하는 방향으로 전환되어야 하며 특히, 지적작업인 인간의 지적행위과정에 더욱 중점을 두어야 한다.

이러한 지적작업은 정보의 가상적이고 개념적인 성격을 포함하므로 '언제, 어디서나'작업을 가능하게 한다.⁵⁾ '언제, 어디서나' 가능한 정보의 처리는 업무환경 내에서 시간과 공간을 초월하는 업무환경을 발생시키고 이로 인해 대체오피스라는 새로운 개념을 나타낸다.⁶⁾ 이와 더불어 개인이 지적생활을 비롯한 정보생활을 유지할 수 있는 일련의 환경은 인간에 대한 하나의 정보환경의 모듈로 개념화할 수 있다. 즉, 정보의 커뮤니케이션 환경은 공간의 새로운 모듈이 될 수 있고 공간구성에서 지적행위의 프로세스에 따른 지적환경, 정보환경이 하나의 모듈로서 물리적인 환경을 조작하는 기준이 될 수 있으며 공간구성개념 설명에 대한 기준을 제시할 수 있다.



[그림1] 정보의 특성에 따른 정보환경의 모듈



[그림2] 정보환경모듈



[그림3] 정보환경모듈



[그림4] 정보환경모듈

1) <http://www.empas.co.kr>

2) 와타나베 야키코, 사이버시대의 공간디자인, 니케이BP, 1998

3) 공 철, 아직도 건축인가, 건축, p.30, 2002.6

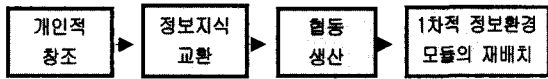
4) 정보사회학회, 정보사회의 이해, 남남출판, 1998, P.67-68

5) <http://www.interiorskorea.com>

6) '언제, 어디서나' 작업이 가능한 새로운 업무환경의 접근방법으로서 비영역개념의 사무공간, 재택근무, 원격근무, 가상 오피스등을 포함하여 시간과 장소에 제약 받지 않는 신개념의 오피스를 말한다.

3. 지적행위의 구조

지적행위는 크게 지식창조의 프로세스와 정보활동의 프로세스 측면으로 나뉘고 이에 따라서 물리적, 지적인 '장'을 형성한다. 일차적으로 지식창조의 프로세스는 개인적 창조단계, 정보지식 교환단계, 협동생산단계의 3가지 과정을 포함한다. 이차적으로 정보활동의 프로세스는 커뮤니케이션 과정 즉, 정보나 지식을 전달, 교환하는 과정과 정보나 지식을 응용하거나 재구조화하는 몽상의 과정, 정보나 지식을 보존, 축적하는 저장고의 3가지의 메카니즘으로 구성된다.⁷⁾



[그림5] 지식창조의 프로세스

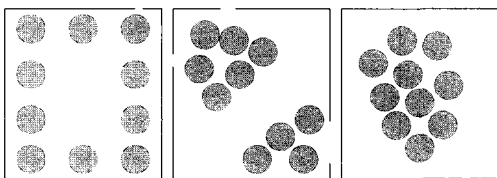


[그림6] 정보환경의 프로세스

지적생산과 지(知)의 커뮤니티를 위한 물리적인 환경과 정보환경은 메카니즘을 지원하는 환경의 세팅을 필요로 하며, 이러한 3가지의 메카니즘은 정보활동의 '장'으로 모듈을 배열하는 인자로서 작용한다. 따라서 정보환경의 모듈은 3가지의 메카니즘에 따라 배열되고 재조정되면서 커뮤니케이션과정에 따른 '장'을 형성하는 것이다.

4. 지적행위에 의한 정보환경 모듈의 다양성

지적창조 프로세스의 경우 개인적인 창조과정에서는 외부와의 상호작용이 적고 집중력과 창조력을 요하는 재택근무, 사무공간의 좌석제, 프라이빗 룸 등에 의한 공간구조가 나타날 수 있다. 그리고 정보교환 단계에서는 클럽이나 카페처럼 팀 공동작업환경의 구조가 편안하게 정보나 지식을 교환할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 협동생산 단계에서는 팀 공동작업환경, 프로젝트 룸 등 물리적인 장을 공유하여 상호협력으로 인한 고압으로 새로운 지식이 창조될 수 있는 환경을 창조한다.



[그림7] 지적행위에 따른 정보환경모듈의 다양성

이를 바탕으로 한 정보활동 프로세스에서 커뮤니케이션과정에서는 자유롭게 정보를 교환할 수 있는 환경으로 미디어환경과 미팅룸, 파워레스토랑 등의 커뮤니케이션을 재촉할 수 있는 물리적 환경이 필요하고 응용과 재구조화를 위한 몽상의 과정에서는 그 정도나 성격에 따라서 개인적이거나 팀을 중심으로

한 공간이 필요하다. 정보의 저장을 위한 환경으로는 미디어 서버 외에 정보를 저장해 둘 수 있는 공간을 포함한다.

[표 1] 지적창조과정에 따른 모듈변화

	개인적창조	정보지식교환	협동생산
NIT DATA 통신기술 개발본부			
일본의 미디어 컴퓨터			

[표 2] 정보활동과정에 따른 모듈변화

	커뮤니케이션	몽상	저장고
Price Water house 컨설팅 회사			
Chiat/Day 광고 회사			

5. 결론 및 향후 연구과제

정보화 사회에서는 정보의 흐름이나 질이 가장 중요한 자원으로 변화됨에 따라서 정보의 흐름 속에서 정보를 교환하고 선택하는 등의 지적행위가 인간의 중요한 행동패턴이 된다. 이에 대해 본 연구를 정보화 시대에 따른 공간구성의 변화를 지적행위의 과정과 관련하여 분석해보고자 하였다. 인간이 정보생활을 유지할 수 있는 일련의 환경을 인간에 대한 하나의 정보환경의 모듈로 개념화하고 이러한 정보환경의 모듈이 지적행위의 프로세스와 관련하여 어떠한 방식으로 결합하고, 배열되어서 공간이 구성되는지를 살펴보고자 하였다. 본 연구에서는 정보화 사회에 따른 정보의 특성과 지적행위의 과정에 관한 개념정리를 통해 지적행위의 과정에 따른 서로 다른 공간형성의 가능성을 확인하였다. 향후 본 연구를 토대로 더욱더 다양한 사례조사를 통해 지적행위과정의 속성에 따른 다양한 공간양상을 도출해 내고 이를 배경으로 한 미래사회에 대한 공간의 새로운 패러다임을 정리하는 것이 필요할 것이다.

참고문헌

- 와타나베 아키코, 사이버시대의 공간디자인, 니케이BP, 1998
- 정보사회학회, 정보사회의 이해, 남남출판, 1998
- 이명진, 사이버공간의 한계
- <http://www.steelcase.com>, <http://www.hermanmiller.com>
- <http://www.interiorskorea.com>

7) 와타나베 아키코, 사이버시대의 공간디자인, 니케이BP, 1998, P.126-127